



Szerelmeslevél

Az őr végigmérte Bartolemew Kaisst és elfintorodott.

- A bocsánatát kérem, Kaiss mester, de a hercegnő jelenleg nem fogad látogatókat. A végletekig le van sújtva, amióta letartóztatták az anyját.

- Hogyne - felelt a fiatal zeneszerző, egyetértőleg bólogatva. - De én nem egy egyszerű látogató vagyok. A hercegnő óhajtja a jelenlétem, hiszen az énektudását kívánja feljeszteni, és...

- A hercegnőnek van énektanára, és az nem Ön! - vágott közbe dühösen az őr.

- Ó, de ezt ő is tudja, drága Odette! - szólt közbe egy lány hang a terem túlsó végéből. Ahogy odanéztek, meglátták közeledni Susannah-t, Annette hercegnő egyik szobalányát. - A derék mester úgy értette, hogy úrnőmnek a gyakorláshoz szüksége van a kompozíciójára. - A lány melegen mosolygott az őrré, de közben bátorítóan Bartolemew-re kacsintott.

Tarsolyából Bartolemew előhalászott egy lepecsételt, hengerformájú tokot.

- Ha lenne szíves, és eljuttatná ezeket a kottákat a hercegnőnek, keves Susannah - nyújtotta át udvarias főhajtás kíséretében.

Az őr azonban lecsapott a hengerre. Mikor megrázta, érezte, hogy valami tárgy mozog benne. - És ez micsoda? - kérdezte, miközben a füléhez emelte a hengert.

Bizonyosan nem egy kedves kis csontfaragvány egy aranyos mackóról. -

Nos... toll és tinta, ha úrnőnk vagy énektanára változást eszközölné a műben. Mindig csatolom ezeket kompozícióimhoz.

Susannah könnyedén kivette a tokot a gyanakvó őr kezéből. - Jaj, Odette, hagyd ezt abba! Hiszen ez csak zene - tette hozzá kacagva.

- Teszek róla, hogy úrnőm megkapja -
tette hozzá, egy pillanatra megérintve
Bartolemew karját. - Biztos vagyok
benne, hogy szeretné látni a tartalmát.

A játék célja

Miután felségárulás vádjával letartóztat-
ták az anyját, Marianna királynőt, a lá-
nya, Annette hercegnő szinte összetört
a fájdalomtól.

Hogy felvidítsák, a városállamban élő
összes udvarlója megkettőzte erőfeszí-
téseit, hogy apró kedveskedéseik révén
felvidítsák valamelyest.

Te is egy ilyen udvarló vagy. Szeretnéd eljuttatni a szerelmesleveled a hercegnőhöz, azonban ő a palotán belül van, te kívül, így az üzenetet kézbesítőkre kell bíznod.

A játék során lesz egy kártya a kezében, és csak te tudod majd, ki van rajta: az, akinél éppen ott van a hercegnőnek címzett szerelmesleveled.

Azon igyekezz, hogy a nap végére ez a személy olyan legyen, aki a lehető legközelebb áll a hercegnőhöz, mert így először a te leveledet fogja megkapni.

Tartozékok

A játék tartozékai az alantiak. Ha bármi hiányozna közülük, lépj velünk kapcsolatba: customerservice@alderac.com

- 16 udvaronckártya
- 4 referenciakártya
- kegyjelzők

Az udvaronckártyák

16 ilyen kártya van, mindegyiken az udvar egy-egy tagja látható.

Minden kártya bal felső sarkában látható egy szám - minél magasabb, annál közelebb áll az illető a hercegnő-

höz. A kártyák alsó részén olvasható szöveg a kártya eldobásakor végrehajtandó hatás leírása.

A referenciakártyák

Ezeken megtalálhatók az udvaronckártyák rövid leírása (hány darab van belőlük, mi a számuk, mi a képességük). Nem részei a játékmenetnek, csak emlékeztetőül szolgálnak.

A kegyjelzők

Vörös fakockák, ezekkel tartható számon, hogy ki hány szerelmeslevelét juttatta már el el a hercegnőhöz, így ő mennyire jó szívvvel van iránta.

Előkészületek

Meg kell keverni az udvaronckártyákat, majd képpel lefelé le kell rakni a paklit az asztra. A legfelső lapot - anélkül, hogy bárki is megnézné azt - el kell távolítani a játékból. *Két játékos esetén* ezután a három legfelső lapot fel kell csapni és így félrerakni. Ez az egy/négy lap ebben a fordulóban nem használható.

Mindenki felhúz a kezébe egy lapot a pakliból. Senki sem mutatja meg többieknek, milyen lap van a kezében.

Az kezd, aki utoljára volt randevún (egyenlőség esetén a legfiatalabb játékos kezd).

A játék menete

A játék fordulókból áll - minden forduló egy nap. A forduló végén egy szerelmeslevél eljut a hercegnőhöz, aki azt elolvassa.

Ha már elég sok szerelmeslevelet olvasott ugyanazon udvarlójától, az elnyeri magának a hercegnő szívét, és így megnyeri a játékot.

A játékos köre

Ha épp te vagy soron, vedd a kezébe a pakli legfelső lapját. A kezében így két kártya lesz: válassz egyet és dobd el, azaz képpel lefelé rakd le magad elé.

Ezután hajtsd végre az eldobott kártya hatását. A hatást kötelező végrehajtani - akkor is, ha az ártalmas a számodra.

Az egyes kártyák hatásainak leírását a 15-23. oldalakon találod, ha játék közben kérdés merülne fel, ott tudtok utánanézni.

Az eldobott kártyáitok előttek maradnak az asztalon. Amikor újabb lapot dobsz el, azt úgy rakd le, hogy részben takarja csak el a korábban eldobottakat. Így végig láthatjátok, ki mit dobott már el, és könnyebben kitalálhatjátok, kinek mi lehet a kezében.

Miután végrehajtottátok az általad eldobott lap hatását, bal oldali szomszédodon a sor.

Kiesés a fordulóból

Ha kiesel a fordulóból, a kezedből a kártyát képpel felfelé rakd le magad elé (ilyenkor nem hajtódik végre a hatása); ebben a fordulóban többé már nem kerülsz sorra.

Becsületesség

Elvileg csalhatnál, amikor az ör képessége hajtódik végre, vagy amikor a grófnőt kellene eldobnod a herceg vagy a király miatt. De akkor ez a játék nem való neked - ne játssz vele.

A forduló vége

A forduló azon kör végén ér véget, amelyben kifogy a pakli. A palota bezárja a kapuit, és az, aki legközelebb áll a hercegnőhöz, átadja neki a nála lévő szerelmeslevet, még mielőtt a hercegnő visszavonulna hálósobájába.

Mind fedjétek fel a kezetekben lévő lapot. Akinek kártyáján a legnagyobb szám látható, az nyerte a fordulót; egyenlőség esetén az a győztes az érintettek közül, akinél nagyobb eldobott kártyáinak összértéke.

Akkor is véget ér a forduló, ha egy játékos híján mindenki kiesett; ekkor ez a játékos megnyerte a fordulót.

A forduló győztese kap egy kegyjelzőt. Ezután mind a 16 udvaronclapot össze kell keverni és az előkészületeknél leírtak szerint új fordulót kell kezdeni.

Az új forduló kezdőjátékosa az előző forduló győztese lesz, minthogy a regelinél a hercegnő meleg szavakkal emlékszik meg róla.

A játék vége

Az győz, akinek sikerül összegyűjtenie meghatározott számú kegyjelzőt:

- 2 játékos: 7 kegyjelző
- 3 játékos: 5 kegyjelző
- 4 játékos: 4 kegyjelző

Az udvaroncok

A játék eseményei a *Courtier* és a *Dominare*, a *Tempest*-játékot két másik tagjának ideje között zajlik. Az alábbiakban a játékban található udvaroncok rövid ismertetése olvasható.

8) Annette hercegnő

A hercegnő koránál fogva még kissé naiv, ám máris gyönyörű, elragadó és elegáns. Nyilvánvalóan az a legjobb, ha sikerül a saját kezébe eljuttatnod a leveled. Ám mert tudja, vigyáznia kell a jó hírére, ha úgy érzi, sarokba szorították, azonnal a tűzbe dobja az üzenetet.

Ha eldobod a hercegnőt - **mindegy, hogy mi okból** -, a tűzbe dobja a leve-

led, vagyis kiesel a fordulóból.

7) Wilhelmina grófnő

A grófnő állandóan csinos fiatalemberekre és izgalmas pletykákra vadászik. Kora és rangja okán ő a hercegnő legjobb barátnője. Nagy a befolyása a hercegnőre, de csak a király vagy a herceg távollétében - ahol ők megjelennek, onnét pánikszerűen menekül.

A többi kártya hatásától eltérően, amelyek eldobáskor aktiválódnak, a grófnőé akkor, amíg még a kezében van. Ami azt illeti, eldobáskor nincs is e lapnak semmi hatása.

Ha a kezében van a grófnő, valamint a király vagy a herceg, mindenképp a grófnőt kell eldobnod. A másik lapot nem feded fel - így persze az is lehet, hogy az sem nem a király, sem nem a herceg. Elvégre a grófnő imádja az orránál fogva vezetni másokat.

6) IV. Arnaud, a király

Tempest megkérdőjelezhetetlen ura... per pillanat. Mivel letartóztatta Marianna királynőt, a hercegnőhöz nem áll annyira közel, mint egy apának kellene - de reméli, hogy visszanyerheti lánya bizalmát és szeretetét.

Ha eldobod a királyt, utána a kezekben lévő lapot cseréld ki egy általad kijelölt játékos kezében lévő lappal. Nem cserélhetsz olyannal, aki már kiesett a fordulóból, de azzal sem, aki a szobalány védelme alatt áll. Ha mindenki már vagy kiesett, vagy a szobalány védelme alatt áll, az eldobott király hatása nem jön létre.

5) Arnaud herceg

A herceget nem érintette meg különösen anyja letartóztatása. Csak a hódításainak él - és mint a szerelmi játékok mestere, szívesen kisegíti küldöncként testvérét.

Amikor eldobod a herceget, választanod kell egy, még játékban lévő játékost (aki lehetsz te magad is). Ez a játékos eldobja a kezében lévő lapját (aminek a hatása ilyenkor nem jön létre), és helyette új kártyát húz. Ha a húzópakli kifogyott, azt a kártyát kapja meg, amelyiket a játék elején képpel lefelé félreraktátok.

Ha minden más, még játékban lévő játékost szobalány védelmez, mindenképpen magadat kell választanod.

4) Susannah, a szobalány

Kevesen bíznának egy szerelmeslevelet a szobalányra. Még kevesebben sejtik, hogy milyen ravasz Susannah és hogy milyen ügyesen játssza az ostobát.

Jól mutatja ravaszságát, hogy - habár a királynő egyik legfőbb bizalmasa - fel sem merült senkiben, hogy őt is le kellene tartóztatni.

Miután eldobtad a szobalányt, a következő köröd kezdetéig immúnis vagy a többi játékos eldobott lapjaira.

Ha egy játékos eldob egy lapot, és mindenki mást szobalány védelmez, a hatás célpontjául önmagát kell választania - ha ez lehetséges.

3) Talus báró

A családja hosszú idők óta megbízható szövetségese a királyi háznak. Maga a báró halkszavú és udvarias férfiú, aki

csak ritkán kényszerül nyílt parancsolásra. A javaslatait sokan úgy tekintik, mintha magától a királytól érkeznének.

Eldobásakor jelöld ki egy még játékban lévő játékosársadat: ti ketten (úgy, hogy a többiek ne lássák) hasonlítsátok össze a kezetekben lévő két kártyát. Akié a kisebb rangú, az kiesik a fordulóból. Egyenlőségnél semmi sem történik. Ha mindenki mást szobalány védelmez, a hatás nem jön létre.

2) Tomas atya

Nyílt természete és becsületes jelleme mindig annak keresésére sarkallja, hogyan tehetne valami jót. A királynő

letartóztatása után gyakori vendége lett a palotának, gyóntatóként, beszélgetőtársként, barátként segítve annak lakóit.

Eldobásakor nézd meg egy játékosársad kezében a lapot, de ne mutasd meg és ne is mondd meg a többieknek, mi az.

1) Odette, az őr

Mint a királyi család biztonságának le-téteményese, Odette állhatatosan és fegyelmezetten végzi feladatait... még akkor is, ha mentoráról (aki belekeveredett királynő összeesküvésébe) azt mondják, megfulladt menekülés közben.

Eldobásakor jelölj ki egy másik játékos-t, majd nevezd meg egy kártyát

(nem lehet ör). Ha ennél a játékosnál ilyen lap van, kiesik a fordulóból. Ha minden még játékban lévő játékosársad szobalány védelme alatt áll, az ör hatása nem jön létre.

Copyright

© 2012 by Alderac Entertainment Group.

Tempest, Love Letter, and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Printed in China.

Warning: Choking hazard! Not for use by children under 3 years of age.

For more information, visit:

www.alderac.com/tempest and

www.alderac.com/forum

CustomerService@alderac.com

Közreműködők

Love Letter (Szerelmeslevél)

Tervező: Kanai Szeidzsi

Fejlesztő: Edward Bolme

Grafikus design: Kalissa Fitzgerald

Illusztrátor: Andrew Hepworth, Jeffrey Himmelman

Játékszabály: Edward Bolme, Seth Mason

Szerkesztő: Nicolas Bongiu, Jeff Quick

Tördelő: Kalissa Fitzgerald

Korrektor: Edward Bolme, Kalissa Fitzgerald

Gyártásvezető: Dave Lepore

Játéktesztelő: Rachel Bolme, Talon Bolme, Jeff

Plummer, Courtney Shelton, Lee Shelton

Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Tempest

Koncepció: Mark Wootton, John Zinser

Márkamenedzser: Edward Bolme

Háttérvilág: Seth Mason